

## GRA WIDEO JAKO MODEL DOBREGO ŻYCIA

### Granie i życie

Klasyczna intuicja Rogera Callois nakazuje sądzić, że „dokonanie wyboru takiej, a nie innej gry czy zabawy ujawnia poniekąd charakter, oblicze, styl i system wartości danego społeczeństwa”<sup>1</sup>: kultura uprzywilejowuje te formy aktywności ludycznej, które zgodne są z przyjętymi przez nią wartościami lub kompensują rozmaite jej niedostatki. Spostrzeżenie to uprawomocnia próbę, której celem byłoby wyodrębnienie tych składowych złożonej relacji między praktykami kulturowymi, zabawą o wysokim prestiżu oraz indywidualnym wyborem bawiących się, które wskazują na aktywizację podczas gry elementów systemu wartości grającego. Callois proponuje przyjęcie analizy zabawy za punkt wyjścia studiów nad charakterem kultury – moje zamierzenie nie jest tak ambitne i przyjmuje odwrotny kierunek. Mam nadzieję wskazać na zgodność współczesnych gier wideo z systemem etycznym ich użytkowników. Moim celem nie jest oczywiście ukazanie tej zależności jako jedynego powodu współczesnego prestiżu gier wideo, mam raczej nadzieję zwrócić uwagę na dodatkowy jego komponent, towarzyszący takim fenomenom, jak kultura uczestnictwa czy presja rozwoju technologicznego i znaczenie określonych technizacji<sup>2</sup>.

Aby zamierzenie mogło się powieść, konieczne jest założenie, że modelowy odbiorca gry wideo, biały trzydziestolatek wychowany na Zachodzie<sup>3</sup>, w ogóle posiada system etyczny – myśl ta wydaje się sprzeczna z intuicją, nakazującą widzieć w przedstawicielach współczesnej klasy średniej egocentrycznych nihilistów. Podstawy do dalszych rozważań dostarcza mi jednak zbiór spostrzeżeń Charlesa Taylora, zabierającego głos w debacie na temat moralności młodych Amerykanów i postulującego rozpoznanie charakterystycznej dla współczesności tendencji do buntu wobec etyk normatywnych (szczególnie o podłożu religijnym) oraz niechęci wobec moralności instytucjonalnej jako systemu etycznego<sup>4</sup>. Jego zasadniczym komponentem jest autentyczność, rozumiana jako powołanie, by rozpoznać własny, jednostkowy sposób realizowania człowieczeństwa i żyć w sposób, który nie powiela recept eg-

---

<sup>1</sup> R. Callois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997, s. 65.

<sup>2</sup> Zob. J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> Ch. Taylor, *Etyka autentyczności*, tłum. A. Pawelec, Znak, Kraków 2002.

zystencjalnych kogokolwiek innego. Ten romantyczny postulat znajduje rozwinięcie w przyznaniu tego samego prawa każdej istocie ludzkiej, a w konsekwencji do indywidualizacji. Idealem „dobrego życia” staje się samorealizacja: pielęgnacja i doskonalenie swojego niepowtarzalnego sposobu egzystencji.

Choć uznanie swobody konstruowania systemu wartości za najwyższą wartość wydaje się owocować całkowitą dowolnością wyboru, w gruncie rzeczy jest on ograniczony. Samorealizacja podlega presji społecznej, a niepewność, czy dokonany wybór jest trafny, owocuje drugim składnikiem systemu etycznego: potrzebą uznania. W rezultacie, mimo nieograniczonej swobody w kształtowaniu własnej drogi życiowej, uczestnik kultury autentyczności dysponuje katalogiem zwaloryzowanych elementów, które nakazują mu sądzić iż, dajmy na to, religijny fundamentalizm jest mniej wartościowy niż obyczajowa swoboda i że przyoblekając się w burkę, uzyskuje mniejsze społeczne uznanie niż eksponując swój status i atrakcyjność z pomocą markowych ubrań.

Sądzę, iż taką właśnie postawą charakteryzuje się modelowy użytkownik gry wideo, zarówno dlatego, że zachowanie analizowane przez Taylora jest – zdaniem filozofa – charakterystyczne dla grupy młodych, białych Amerykanów z klasy średniej, jak i w związku z faktem, iż poświęcając czas i środki, by oddawać się rozrywce, daje on świadectwo dystansu wobec etyki mieszczańskiej, która przyznaje niski status zajęciom bezproduktywnym i pozbawionym użyteczności, wiążąc je z dziecinnością. Na podobieństwa pomiędzy kolejnymi elementami argumentacji Taylora i właściwościami gier wideo zwrócę uwagę poniżej.

Obserwacje gier wideo, umieszczone w ramie etycznej, mają zwyczaj ciążyć w kierunku analizy treści, wskazującej już to na materię ideologiczną<sup>5</sup>, już to na zgubny wpływ treści niemoralnych na grających młodzianków<sup>6</sup>. W moich rozważaniach warstwa fabularno-estetyczna ma oczywiście niebagatelne znaczenie, sądzę jednak, że poziom zasad oraz poziom rozgrywki (*gameplay*, praktyki grania) o wiele dobitniej ujawniają związki gier z dominującym modelem etycznym<sup>7</sup>. A zatem, że do zrozumienia miejsca elektronicznej rozgrywki w kulturze autentyczności istotniejsze od faktu obsadzenia gracza w roli bohatera gromiącego zło ma zezwolenie mu na wybór metody, jaką zło będzie gromić. Postulat dowolności w tym względzie stanowi zresztą stały element argumentacji krytyków, przyznającej wyższą jakość tytułom pozwalającym zerwać z linearnym opowiadaniem na rzecz dowolności układu treści i formuły.

<sup>5</sup> Zob. R. Szczebakiewicz, „Cywilizacja” vs. *cywilizacja*, „Teksty Drugie” 2002, nr 6, s. 158–166.

<sup>6</sup> Zob. I. Ulfik-Jaworska, *Czy gry komputerowe mogą być niebezpieczne?*, „Wychowawca” 2002, nr 1, s. 12–15.

<sup>7</sup> Rozróżnienie wprowadzam za Espenem Aarsethem, zob. idem, *Badanie zabawy. Metodologia analizy gier*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Academica, Warszawa 2010, s. 13–37.

## Interaktywność i samostanowienie

Interaktywność, to jest podatność na rekonfigurację ze względu na działania gracza, wydaje się zasadniczą właściwością gier wideo. Różne rozumienie jej roli wyznacza oś centralnej dyskusji nad metodami badania gier<sup>8</sup>, a postulat swobody działania jest stale obecny w dyskursie miłośników elektronicznej rozgrywki. „Liniowość”, czyli konieczność realizacji założonych przez twórców gry działań, budzi wśród graczy kontrowersje, a wysoki prestiż zyskują tytuły odznaczające się dużą podatnością na działania gracza. Ekspozycja tej właśnie cechy wynika częściowo z prób emancypacji gier jako medium niezależnego od tradycyjnych form narracyjnych (które nie pozwalają na tego rodzaju praktyki)<sup>9</sup> i przesądza o ich unikatowości. Jednocześnie jednak zgadza się z centralnym postulatem etyki autentyczności: samostanowieniem. Gracz odczuwa większą satysfakcję – lub przynajmniej deklaruje jej odczuwanie – gdy może wytworzyć własny sposób rozgrywki, dostosować grę do swojego temperamentu, a w skrajnym wypadku – przełamać lub wykorzystać zasady i, pozostając w obrębie gry, postępować w sposób, którego jej twórcy nie przewidzieli. Współczesne gry angażują zatem wiele mechanizmów, by sprostać tym oczekiwaniom.

Na poziomie fabularnym niepożądanym ograniczeniem jest takie konstruowanie prezentowanej przez gry historii, by stworzyć wrażenie jej nieuchronności. To jest, by nagradzać właściwe posunięcia gracza z pomocą kolejnych sekwencji narracyjnych, przyjmujących zwykle postać nieinteraktywnych fragmentów filmowych. Dążność ta wytwarza paradoks, gdyż jednocześnie brak narracyjnego wyrafinowania, pozwalającego prezentować fabułę improwizowaną, a linearny układ głównego wątku jest konieczny, by zachować dramaturgiczne napięcie. Podstawową zatem strategią jest opowiadanie modularne, którego elementy można aktywizować w dowolnej kolejności: gra proponująca „nieliniową”, to jest interaktywną i podatną na działania gracza fabułę, pozostawia grającemu decyzję, w jakiej kolejności realizować będzie różne fragmenty narracji. Drugim popularnym narzędziem jest uzupełnienie głównej linii fabularnej o wątki poboczne, które grający może, ale nie musi spenetrować, by pomyślnie zakończyć rozgrywkę.

Obydwie strategie są w gruncie rzeczy pozorowaniem interaktywności: rezygnacja ze ścisłego porządku chronologicznego części fabuły czy dołączenie do niej wątków drugorzędnych, często związanych z głównym w sposób całkowicie pretekstowy, nie zapewnia jeszcze „interaktywnego opowiadania”. Nawet taka przestrzeń wolności wystarczy jednak, by wzbudzić entuzjazm graczy i ułożyć produkt wysoko w rankingach popularności – skonstruowane na zasadzie pozorowanej swobody serie: *Mass Effect*, *Assassins Creed* czy *Grand Theft Auto* cieszą się szczególnym uznaniem, gdyż pozwalają zawiesić aktywizację głównego wątku na rzecz swobodnej penetracji świata (choć do ich ukończenia konieczne jest rozebranie opowieści od początku do końca). Gracz chce jednak decydować sam, kiedy będzie brać udział

<sup>8</sup> Zob. G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli...*, s. 78–90.

<sup>9</sup> Zob. E. Aarseth, *Genre Trouble. Narrativism and Art of Stimulation*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance And Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, MIT Press, Cambridge 2004, s. 47–54.

w głównym wątku, a kiedy poświęci się innym czynnościom, i odebranie mu tej swobody niekoniecznie spotyka się z uznaniem.

Szczególnym obszarem swobody, korespondującym z postulatami autentyczności postępowania, jest oferowana zwłaszcza przez gry cRPG<sup>10</sup>, gatunek cieszący się dużym uznaniem graczy zaangażowanych<sup>11</sup>, swoboda wyboru kodeksu etycznego. Gry takie chętnie stawiają bohatera w sytuacji trudnego i niejednoznacznego moralnie wyboru o proveniencji tragicznej, gracz natomiast, na podstawie własnego wyczucia, decyduje, czy główna postać zachowuje się zgodnie z zasadami ogólnie pojętej przyzwoitości, czy też postępuje cynicznie i egoistycznie. Wybór ten ma często znaczenie czysto kosmetyczne, a obydwie opcje skutkują analogicznymi fabularnymi konsekwencjami. Jednocześnie stanowi świadectwo ironicznego stosunku do etyk normatywnych: stając przed wyborem między opcją szlachetną, w rodzaju przebaczenia wrogowi, albo godną potępienia, jak podstępna eliminacja skruszonego nieprzyjaciela i kradzież jego precjozów, gracz nie mierzy się z prawdziwym dylematem (gdyż sytuacja jest całkowicie transparentna). Wie też, że żaden wybór nie uniemożliwi mu ukończenia gry. Odczuwa wyłącznie satysfakcję z możliwości jego dokonania, samemu decydując, czy bohater postępuje źle czy właściwie.

Konwencjonalna moralność sprowadzona zostaje tym samym do estetyki i jest taką samą składową konfigurowalną właściwością postaci, jak ubiór czy rysy twarzy. Szczególnie dobitnym przykładem służy tu gra *Fable*, gdzie wygląd bohatera (ale nie umiejętności lub fabularny potencjał) zależy od postępowania: gdy czyni źle, rosną mu rogi, zaś postępowanie moralnie słuszne owocuje aureolą.

Wpływ na wygląd awatara to kolejny popularny obszar swobody gracza. Choć w prestiżowych tytułach grający coraz częściej otrzymuje kontrolę nad postacią o założonym wyglądzie, a gry, w których można dowolnie wybierać płeć czy rysy twarzy bohatera, wydają się odchodzić w przeszłość, możliwość modyfikacji postaci zyskuje na znaczeniu. Jej wagę podkreśla fakt, że podstawowa metoda przeobrażania bohatera, to jest przebieranie go w coraz to nowe kostiumy – by odpowiadał grającemu estetycznie – skorelowana jest z postępami w zabawie i stanowi częsty sposób nagradzania za udaną grę. Początkowo zatem grający skazany jest na pierwotny ubiór bohatera, wraz z kolejnymi osiągnięciami zyskuje jednak coraz większą kontrolę i może przyoblekać postać zarówno w kostiumy pasujące do zmieniającej się sytuacji, jak i atrakcyjniejsze. Niekiedy dowolność w kształtowaniu wyglądu kompensuje niewielką swobodę w innych obszarach: tak dzieje się w popularnej grze platformowej *LittleBigPlanet*, która wprawdzie w znacznej mierze determinuje nie tylko fabułę, ale i metodę rozgrywki, nagradza jednak grającego ogromem możliwych przeobrażeń postaci, począwszy od faktury i koloru skóry (czy też pokrycia – bohater jest szmacianą laleczką), przez całą serię fryzur i ubiorów, z których część można zakupić

<sup>10</sup> Na temat gatunków gier wideo zobacz: J. Stasienko, *Alien vs Predator? Gry komputerowe i badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

<sup>11</sup> Tak zwanych *hardcore gamers*, którzy darzą gry wideo szczególną pasją i lokują je wysoko w swoim systemie wartości. Są podstawowym odbiorcą gier o wysokich budżetach i wymaganiach sprzętowych, w opozycji do graczy rozrywkowych (*casual gamers*). Na temat tego rozróżnienia zob.: J. Juul, *Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, MIT Press, Cambridge 2007.

niezależnie, jako mikrododatki do gry. Nadto, pilny gracz zyska również możliwość dowolnego przystrojenia kapsuły stanowiącej menu gry.

Zasadniczym wyzwaniem dla interaktywności nie jest jednak poziom fabularno-estetyczny (choć braki w tym zakresie są przez miłośników gier wideo bezlitośnie krytykowane), ale sam sposób rozgrywki. Rzecz jasna, interaktywność można tu rozumieć rozmaicie i sam fakt, że postać prowadzona przez gracza reaguje na polecenia wydawane z pomocą kontrolera, otwiera w gruncie rzeczy szerokie spektrum możliwości<sup>12</sup>. Zasadniczym jednak przejawem interaktywności jest obecność więcej niż jednego poprawnego rozwiązania stawianego przed graczem problemu. To moment, w którym najpełniej objawia się potencjał gry wideo jako elementu kultury autentyczności: szansa, by w konfrontacji z przeciwnościami gracz samodzielnie wypracował rozwiązanie. Rzecz może mieć charakter marginalny – jest nim, dajmy na to, wybór uzbrojenia w grze typu FPP, gdzie użytkownik może dowolnie decydować, czy pogromi hordę napastników z pomocą oręża celniejszego, acz o mniejszej szybkostrzelności, szybkiego, lecz niecelnego i tak dalej. Równowaga pomiędzy różnymi rodzajami broni, z których żadna nie jest wyraziście skuteczniejsza, stawia gracza wobec możliwości (błażej) samorealizacji, gwarantując, że nie powieli schematów wypracowanych przez projektantów, lecz poszukuje własnego sposobu destrukcyjnej ekspresji.

Ten najprostszy przykład daje się oczywiście skomplikować, gdy gra pozwala przezwyciężyć dany problem na rozmaite sposoby – na przykład aktywować zbrojną konfrontację lub posłużyć się sprytną perswazją, by dopiąć swego bez uciekania się do przemocy. Ewentualnie wybrać pomiędzy unikaniem nieprzyjaciół i takim pokonywaniem przestrzeni gry, by zminimalizować ryzyko przypadkowego kontaktu z wrogami oraz brutalną przemocą oznaczającą konieczność eliminacji każdego przeciwnika, który pojawi się na monitorze. W tak skonstruowanej sekwencji liczy się cel, zwykle dotarcie w konkretne miejsce wirtualnej przestrzeni – gracz natomiast zachowuje swobodę eksploracji i możliwość decydowania o potencjalnych konfrontacjach. Gra na swój własny sposób.

Zapożyczony z narracyjnych gier fabularnych system profesji, obecny przede wszystkim w grach cRPG, lecz nieobcy również innym gatunkom, to mechanizm analogiczny. Rozpoczynając klasyczną grę *Diablo*, gracz decyduje, czy sterować będzie wojownikiem posługującym się bronią ręczną, łuczniczką czy też czarodziejem. Decyzja ma oczywiście konsekwencje estetyczne, ale daleko istotniejszy jest jej wpływ na wszystkie aspekty rozgrywki: grający składa bowiem deklarację podstawowego sposobu konfrontacji z przeciwnikami, która jest sednem zabawy. Wpływa ona na doświadczenie płynące z gry na wielu poziomach: sterowania, sposobu przemieszczania się po planszy (a co za tym idzie, metody obserwacji kreowanej w grze przestrzeni), emocji związanych z walką, celebrującą już to bezwzględną, męską siłę wojownika, już to charakterystyczną dla łuczniczki umiejętność pozostawiania poza zasięgiem nieprzyjaciela. Oczywiście w wypadku *Diablo* inicjalny wybór, choć nie-narzucony, był definitywny i chcąc spróbować innej opcji, gracz musiał rozpocząć

<sup>12</sup> O tej właściwości gier pisze Jesper Juul. Zob.: *idem, Games Telling Stories? A Brief Note About Games And Narratives*, „Game Studies” 2002, nr 1, on-line: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, dostęp: 05.11.2011.

całą zabawę od początku. To jednak nie jest reguła: niezależna gra *Trine* zapewnia grającemu dostęp do analogicznego zestawu bohaterów, umożliwiając jednocześnie przełączanie ich podczas zabawy. W ten sposób grający bezustannie podejmuje decyzję, czy woli bardziej statyczną, lecz efektowną grę czarodziejem, dynamiczne ruchy posługującej się łukiem złodziejki czy brutalność rycerza.

Wolność decyzyjna obecna jest również na poziomie mechaniki gry, to jest zespołu reguł opisujących możliwe interakcje. Przywołany już przykład rozmaitych rodzajów uzbrojenia zahacza o dowolność mechaniczną, gdy różnice między orężem nie ograniczają się do dynamiki, lecz posiadają różne właściwości, na podstawie których gracz zmuszony jest dokonać wyboru. By poszerzyć obszar swobody, gry, w których walka stanowi istotny element zabawy, wprowadzają zwykle skomplikowane wartości liczbowe i dużą ilość zmiennych, by utrudnić jednoznaczne rozpoznanie broni optymalnej. Czy skuteczniejsze jest uzbroić bohatera w topór, rażący przy okazji prądem elektrycznym, czy miecz, którego ostrze może stanąć w płomieniach? Gra nie udziela jednoznacznej odpowiedzi, a gracz może dokonać samodzielnego, charakterystycznego wyłącznie dla niego wyboru. Podobna logika towarzyszy alokacji środków, które gromadzi się podczas gry wykorzystującej logikę ekonomiczną. Zazwyczaj oferta możliwych do nabycia właściwości, reprezentowanych przez dodatkowe elementy ekwipunku lub trwałe właściwości bohatera, w rodzaju zwiększenia celności lub umiejętności perswazji, przekracza siłę nabywczą gracza. Od jego temperamentu, skłonności oraz przyjętej strategii zależy zatem, w jaki sposób będzie inwestował, to jest, jakie dodatkowe sposoby gry aktywuje.

Powyższe przykłady dotyczą rzecz jasna gier o wyrazistym, centralnym bohaterze i linii fabularnej. Prócz tego istnieje jednak wiele tytułów, które jeszcze bardziej poszerzają obszar swobody decyzyjnej. Strategie czasu rzeczywistego, czyli gry bazujące w pierwszym rzędzie na talentach ekonomicznych i refleksie grającego, oferują wyłącznie sytuację wyjściową i katalog możliwych zagrań reprezentowanych przez budowle, które na polecenie gracza pojawić się mogą na wirtualnej planszy, i jednostki wojskowe o rozmaitych zdolnościach. Dysponując takim katalogiem, gracz posiada pełną swobodę w realizacji założonego celu i poszukuje szczególnie adekwatnej dla swoich kompetencji metody gry. Analogicznie zorganizowane są tytuły, których treścią jest zarządzanie miastem (tak zwane *city-builder*) czy sieciowe gry cRPG (MMORPG) – ich najważniejszym zadaniem jest zagwarantować uczestnikowi platformę swobodnej ekspresji.

Można zatem odnieść wrażenie, że ideałem gry wideo jest produkt gwarantujący całkowitą swobodę wyboru i niestawiający przed graczem żadnych ograniczeń. Tu jednak ujawnia się pewien paradoks. Wprawdzie tytuł, którego ambicją jest zaprezentować życie w całej jego złożoności, z pominięciem wątków sensacyjnych czy wyrazistych celów, to jest *The Sims*, należy do największych przebojów w dziejach elektronicznej rozrywki, nie cieszy się jednak szczególnym prestiżem zaangażowanych graczy. Otwarty model rozgrywki, w którym gracz zyskuje kontrolę nad wszystkimi aspektami życia wirtualnej rodziny – począwszy od stanu osobowego, wyglądu fizycznego i osobowości jej członków po kolor lodówki w wirtualnym mieszkaniu – okazuje się zbyt szeroki. Wprawdzie wzbudza entuzjazm badaczy za-

frapowanych narracją interaktywną<sup>13</sup> oraz części graczy zdystansowanych (*casual*), brak wyrazistych celów okazuje się nadmierną barierą dla graczy zagorzałych. Towarzyszące grze zagubienie wynika z braku przejrzystego systemu odniesień, pozwalających zweryfikować trafność podejmowanych podczas gry wyborów. Trafność, która stanowi nieodłączny składnik autentyczności: skoro bowiem przeżywający życie na własny sposób nie może się odnieść do uniwersalnego kodeksu moralnego, poszukuje uprawomocnienia swojej drogi w dialogu z innymi uczestnikami kultury samorealizacji<sup>14</sup>. Podobny mechanizm zachodzi podczas gry: wprowadzie gracz pożąda przestrzeni dla autonomicznej ekspresji, musi jednak zakorzenić ją w jakimś systemie gwarantującym uznanie trafności jego wyborów.

## Wytwarzanie uznania

Podręczniki adresowane do potencjalnych twórców gier wideo<sup>15</sup> zwracają uwagę na istotną właściwość projektu: konieczność takiego zrównoważenia trudności, by gracz z jednej strony nie został przytłoczony, z drugiej natomiast nie poczuł się potraktowany protekcyjnie. Zastrzeżenie to dotyczy sposobów użytkowania gier wideo w ogólności – istotnym bowiem komponentem przyjemności grania wydaje się wytwarzanie przez grę uznania dla rozmaitych kompetencji gracza i nagradzanie jego (wypracowanej samodzielnie, unikatowej) skuteczności. Najdobitniej wyraża się ona w napięciu, które Espen Aarseth nazywa poetyką aporii–epifanii<sup>16</sup>: oto gracz natrafia na blokadę treści gry, stwarzającą problem możliwy do usunięcia na skutek nagłego olśnienia. Zasada ta daje się rozciągnąć również na blokady wymagające nie tyle iluminacji, ile wprawy w operowaniu kontrolerem – praktyka grania polega na bezustannym przewyżczeniu blokady dalszej treści gry. Sposób usunięcia przeszkody opracować należy samodzielnie, być może posługując się przy tym samodzielnie wypracowaną metodą gry. Kiedy już gracz się z nią upora, zostaje nagrodzony dostępem do wcześniej zablokowanych elementów. W ten sposób gra wyraża uznanie dla jego przemyślności, wytwarzając przy tym przyjemność. Cel zabawy jest zatem dwójaki: samodzielnie podejmowane decyzje wytwarzają uznanie.

Ma ono charakter mierzalny i realizuje się na wszystkich poziomach zabawy. W perspektywie fabularnej oznacza zwykle rozwój narracji – już to kolejną sekwencję filmową, już nowe interakcje będące skutkiem progresu. Na ich aktywizacji polega właśnie „przechodzenie gry” – aby ją ukończyć (spowodować wyświetlenie napisów sygnujących zakończenie), należy odtworzyć cały główny wątek. Co ciekawe, takie zakończenie nie zawsze blokuje dalszą zabawę: w serii *Assassins Creed*

<sup>13</sup> Zob. J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli...*, s. 63–78

<sup>14</sup> Zob. Ch. Taylor, *op. cit.*, s. 46–75.

<sup>15</sup> Zob. B. Bates, *Game Design. Second Edition*, Thomson Course Technology, Boston 2004; R. Rouse III, *Game Design. Theory and Practice*, Wordware Publishing, Plano 2001.

<sup>16</sup> Zob. E. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins, Baltimore 1997.

gracz może penetrować świat już po zakończeniu fabuły. A jednak motywacja do dalszej zabawy spada: prezentacja historii jako nagrody za trafną rozgrywkę to jeden z najistotniejszych komponentów generowanego przez grę uznania. Przynajmniej w wariancie zabawy jednoosobowej – obecność innych graczy komplikuje sytuację, czemu przyjrzyć się poniżej.

Aktywizacji składników fabularnych towarzyszą przeobrażenia estetyczne, szczególnie poszerzające paletę dostępnych wyglądnów awatara, jak już wspomniałem. Przekształca się również przestrzeń, gdy progresja gry pozwala zmienić lokalizację wydarzeń w obrębie wirtualnego świata. Obydwie metody bywają zresztą składnikiem uznania szczególnego, zarezerwowanego dla najbardziej skutecznych graczy. Dostęp do nowych wyglądnów albo ukrytych poziomów otwiera się niekiedy, gdy gracz zdoła usunąć blokadę w sposób wyjątkowo spektakularny, na przykład mieszcząc się w wyśrubowanym wymaganiu czasowym. Gry przywiązujące szczególną wagę do eksploracji przestrzeni, jak przywoływana seria *Assassins Creed* czy *Tomb Raider*, oferują nadto ukryte i możliwe do zignorowania nagrody dodatkowe, których kolekcjonowanie zapewnia ambitnym grającym cel poboczny. Rozmieszczone w trudno dostępnych miejscach „sekrety” oferują mechanizm pochwały szczególnej drobiazgowości. Tym razem weryfikowanym pozytywnie elementem samorealizacji gracza jest zatem przyznanie praktyce grania wysokiego prestiżu. Decydując się gromadzić ukryte nagrody, inwestuje on w zabawę znacznie więcej czasu niż osoba zainteresowana wyłącznie uznaniem głównym, czyli aktywizacją fabuły. Statystyka odnalezionych skarbów upewnia jednak gracza w przeświadczeniu o słuszności decyzji, wyróżniając go jako szczególnie zaawansowanego.

Tak prezentowanej nagrodzie partneruje często korzyść wyrażona językiem mechaniki gry, to jest liczbowo. W dowód uznania skuteczności gracz otrzymuje rozmaite środki inwestycyjne, przybierające postać pieniędzy, doświadczenia, które przekuć można na umiejętności, czy innego rodzaju aktywów, którymi rozporządza samodzielnie. W tym modelu mechanizm samorealizacji i uznania osiąga szczególnie wyrafinowanie: gracz decyduje, jak zainwestuje środki, których ilość zależy od sprawności wcześniejszych inwestycji. Zadaniem bowiem tego rodzaju zakupów jest podniesienie skuteczności bohatera, a co za tym idzie, zwiększenie szansy na dalsze nagrody. W ten sposób zorganizowane są przede wszystkim gry cRPG i strategie czasu rzeczywistego, ale idea wzajemnego warunkowania pola autorskiej ekspresji i mechanizmu uznania nieobca jest nawet *The Sims* – trzecia odsłona tej gry gwarantuje nie tylko fundusze za dobrze wykonywaną pracę, będącą skutkiem alokacji funduszy wcześniejszych, ale i życiowe zadowolenie członka wirtualnej rodziny, które przekuć można na rozmaite zalety ciała i charakteru, zwiększające szansę na utrzymanie wysokiego ukontentowania w dalszych partiach gry.

Aktywom, którymi gracz rozporządza, towarzyszą też wartości bezwzględne – liczba punktów, odznaczenia, osiągnięcia, licznik przeciwników wyeliminowanych celnym strzałem w głowę oraz inne zmienne, wyrażane liczbowo. Część przekłada się na modyfikację rozgrywki, jeżeli towarzyszy im przyznanie niedostępnej dotychczas możliwości (dajmy na to, szczególny rodzaj uzbrojenia czy nieznaną wcześniej manewr). Inne miewają komponent estetyczny, zwiększając możliwość modyfika-



cji awatara zależnie od uzyskanego rezultatu. Zwykle jednak oddziałują wyłącznie na zadowolenie gracza, który otrzymuje jednoznaczną informację zwrotną na temat skuteczności sposobu prowadzenia gry, na który się zdecydował. Różni się on od nagrody podstawowej, czyli aktywizacji kolejnego komponentu narracji, w dwóch istotnych punktach. Po pierwsze, jest zróżnicowany w przeciwieństwie do nagrody fabularnej, przyznawanej lub nie. Zapewnia zatem nie tylko informację, że gra się poprawnie, ale pozwala tę poprawność zmierzyć. Co za tym idzie, waloryzuje przedsięwzięte strategie, pozwalając na optymalizację działania. Buduje zatem znacznie bardziej kompletny system uznania niż mglista informacja o powodzeniu lub jego braku – grający wie, jak wysoko uniwersalny, bo jednakowy dla wszystkich, mechanizm dystrybucji zachwytu ocenia jego konkretne wybory. Może zatem, jeśli zależy mu na byciu „dobrym graczem” (to jest, przyznaje graniu wysokie miejsce w skonstruowanym przez siebie kodeksie samorealizacji), zweryfikować swoją podstawę i podjąć ponowną próbę.

Nie bez znaczenia jest też fakt operowania przez taki system oceny poetyką matematyki i ekonomii, w przeciwieństwie do literacko-filmowego języka nagrody narracyjnej. Jak wskazuje Taylor, argumentacja poparta tego rodzaju dyskursem, a więc żerująca na projekcie „naukowej prawdy obiektywnej” żywo obecnym w kulturze popularnej, zyskuje szczególną moc perswazyjną. Zwłaszcza operowanie dużymi liczbami uchodzi za wartościowe<sup>17</sup>. Komunikowanie uznania za pomocą wartości liczbowych z jednej strony sprawia wrażenie mechanizmu obiektywnego, którego nie można oszukać, z drugiej zaś zwiększa jego prestiż: takich treści warto natomiast słuchać, gdyż zawierają informacje prawdziwe. Dzięki zastosowaniu dominującej poetyki znaczenie aktu grania oraz wyborów podejmowanych podczas zabawy wzrasta.

Bez względu na całość mechanizmu nie koresponduje jednak całkowicie z potrzebą uznania charakterystyczną dla uczestników kultury autentyczności, brak tu bowiem zarówno miejsca na dialog z innymi jej przedstawicielami, jak i na wartościowanie zachowań interesujących, choć pozostających poza systemem oceny – na przykład szczególnej urody awatara. Wczesne gry wideo realizowane na publicznie dostępnych automatach zapewniały przestrzeń obecności różnych graczy za pomocą prezentacji rekordowych wyników, ten jednak model pozbawiony był niezbędnej elastyczności. Stąd właśnie, jak się wydaje, dopiero rozwój internetyzacji zapewnił elektronicznej rozrywce prestiż, którym cieszy się obecnie, pozwalając miłośnikom tej formy ludycznej grupować się i tworzyć dodatkową przestrzeń samorealizacji. Podstawowym jej forum jest gra przeciw innym uczestnikom grupy, w której metody aplikowane przez gracza zweryfikowane zostają nie przez cyfrowe algorytmy, noszące pewien posmak normatywności, lecz poprzez bezpośrednią konfrontację ze sposobami gry innych. W ten sposób rodzi się przestrzeń dialogu, w którego rezultacie powstaje wspólny horyzont metod samorealizacji zasługujących na szczególne uznanie, ponieważ bezpośrednio dominujących nad sposobami ekspresji innych.

O prestiżu takiego sposobu grania zaświadcza przeobrażenie w obrębie krytyki: przed kilku jeszcze laty możliwość rozgrywki sieciowej wydawała się dodatkiem do

<sup>17</sup> Zob. Ch. Taylor, *op. cit.*, s. 12–15.

podstawowego zastosowania gry, jakim była zabawa samemu. Obecnie nie tylko powstają tytuły pozbawione trybu jednoosobowego, ale i w grach w założeniu jednoosobowych możliwość pojedynków za pośrednictwem sieci staje się komponentem dominującym. Co znamienne, właściwość ta w mniejszym stopniu dotyczy gier, w których uznanie dystrybuowane jest z pomocą fabuły i środków inwestycyjnych, szczególnie cRPG – choć te ostatnie wykształciły szczególnie model płaszczyzny porównawczej.

Istotą gier MMORPG, w których dziesiątki użytkowników penetrują z pomocą swoich awatarów wirtualny, zwykle fantastyczny, świat, jest rozwój bohatera za pomocą aktywów, zdobywanych w procesie grania. Ich alokacja zwiększa możliwości postaci i umożliwia zbudowanie hierarchii porównawczej, dzięki której można jednoznacznie określić, który z graczy podejmuje trafniejsze decyzje, czyj sposób ekspresji jest bardziej wartościowy. Jednocześnie charakter rozgrywki, mniej niż w wypadku bezpośredniej konfrontacji agresywny, wręcz sprzyjający tworzeniu aliansów i sojuszy, wytwarza iluzję harmonijnej współegzystencji rozmaitych modeli rozgrywki. Jest to oczywiście iluzja, mechanizm promuje osoby, które lokują gry wideo wysoko w swoim indywidualnym systemie wartości i poświęcają eksploracji wirtualnego świata dużo czasu. Ich przewaga zaznacza się zarówno w większej kompetencji postaci, jak i w dostępie do specjalnych odznaczeń lub przedmiotów, pamiątek określonych wydarzeń, w których uczestniczyli. To one właśnie pozwalają wyróżnić prawdziwego, wiernego grze weterana. Przy tym wszystkim, paleta zachowań dopuszczalnych jest dość szeroka i gracz może wybierać ofertę współuczestników nastawionych na agresywną konfrontację lub towarzystwo osób, dla których priorytetem jest zwiedzanie wirtualnej rzeczywistości albo dbałość o integralność wizerunku bohatera poprzez stylizację języka. Jednoznacznie penalizowane są tylko zachowania społeczne i działanie na szkodę innych użytkowników.

Spółeczności internetowe stanowią również płaszczyznę konfrontowania tych elementów praktyki grania, które nie znajdują bezpośredniego potwierdzenia w obrębie mechaniki danego tytułu. Najprostszy przykład stanowią grupy zainteresowane grami, których treścią jest rozwój przestrzeni miejskiej, gdzie współgracze chętnie komentują jedyny element miasta, którego sama gra nie ocenia – estetykę przestrzeni. Witryny miłośników *SimCity*, serii *Anno* czy *Caesar* zawierają zwykle dział, w którym użytkownicy zamieszczają mogą zrzuty ekranowe prezentujące szczególnie efektowne rozwiązania i poddać je pod dyskusję – czy też, co jest praktyką znacznie częściej spotykaną, uzyskać zapewnienie o ich wysokiej wartości estetycznej.

Przykładem eskalacji tej tendencji jest twórczość fanowska realizująca się w postaci modyfikacji gry. Przyjmują one różną postać, od dodatkowych poziomów, poprzez nowe tekstury, zastępujące zdezaktualizowaną prezentację graficzną lub przekształcające stronę estetyczną gry, modyfikacje reguł, aktywizację treści niedozwolonych – najczęściej pornograficznych – po kompleksowe przekształcenia wprowadzające nową estetykę, zasady i fabułę<sup>18</sup>. Same gry wspierają zwykle proces modyfikowania, oferując użytkownikom narzędzia ułatwiające całą procedurę. Go-

<sup>18</sup> Najślawniejszą modyfikacją tego rodzaju jest *Counter Strike*, wykorzystujący grę science-fiction *Half-Life* jako podstawę narracji o starciu terrorystów i amerykańskich komandosów. Modyfikacja doznała pełnej emancypacji i obecnie funkcjonuje jako niezależny tytuł, rozgrywany również turniejowo.

towe modyfikacje zaprezentowane na stronie producenta lub w obrębie społeczności podlegają następnie ocenie, zarówno jakościowej, gdy witryna zawiera możliwość liczbowej oceny modyfikacji, jak ilościowej, mierzonej w liczbie pobrań przez użytkowników. Z jednej strony, cały ten system najbardziej zbliża się do mechanizmów charakterystycznych dla kultury autentyczności: choć istnieje wspólny horyzont znaczeń (tu wyznaczany przez grywalność, czyli atrakcyjność danej modyfikacji podczas zabawy, oraz możliwości silnika gry), swoboda ekspresji modyfikujących nie jest ograniczona. Z drugiej strony, system taki wprowadza jednak kastowość, dzieląc użytkowników na pozbawionych umiejętności modyfikowana i tą obdarzonych. Napiecie to redukować usiłują same gry, oferując proste w obsłudze edytory poziomów: to druga, obok szerokich możliwości przeobrażania awatara, taktyka, którą stosuje gra *LittleBigPlanet* jako rekompensatę za nienadmiernie interaktywną rozgrywkę. Narzędzia, zaprezentowane przystępnie jako proste w obsłudze, mają pobudzać fanów nieposiadających kompetencji programistycznych do wytwarzania własnej treści i prezentowania jej społeczności. Próba jest, skądinąd, udana, a liczba poziomów stworzonych przez członków społeczności szacowana jest na dwa miliony<sup>19</sup>.

Rozwój sieci łączących konsole oraz platform w rodzaju *Steam* wiąże się z wprowadzeniem dodatkowego mechanizmu uznania, scalającego dwa wspomniane modele. Zarejestrowana w obrębie serwisu gra przyznaje grającemu specjalne nagrody, tak zwane osiągnięcia (*achievements*), gdy wypełni określone warunki. Część z nich jest nieunikniona i wiąże się z progresją fabuły lub nauką system sterowania – zapewnia zatem uznanie już na wczesnym etapie zabawy. Inne dokumentują szczególny model zabawy, w rodzaju eliminacji przeciwników strzałem w głowę, akumulacji aktywów, rozwoju postaci i tak dalej. Miewają przy tym stopnie wzrastające wraz z postępującymi dokonaniem gracza. Wszystkie osiągnięcia tworzą osobistą charakterystykę gracza, która staje się podstawą jego profilu, dostępnego dla innych za pośrednictwem Internetu. Dzięki temu każdy inny uczestnik tejże może nie tylko zbadać, jakiego rodzaju tytuły interesują gracza, ale monitorować jego sposób grania oraz zaangażowanie w rozmaite gry. Ponieważ jednocześnie osiągnięcia nie przyjmują formy rankingu, ciężar oceny przesunięty zostaje na członków społeczności, wytwarzając tym samym płaszczyznę dialogicznej waloryzacji komponentów systemu – niektóre osiągnięcia ważą więcej niż inne, gdyż społeczność (a nie arbitralny mechanizm gry) uznaje je za szczególnie trudne do zdobycia.

Warto przy tym zauważyć, że system osiągnięć prowadzi jednocześnie do redukcji przestrzeni swobodnej ekspresji. Kosztem szerokiej i wieloskładnikowej platformy społecznego uznania jest powstanie mechanizmu normatywnego: gracz wie, w jaki sposób zdobywać kolejne nagrody i jeżeli interesuje go wysoka pozycja w grupie, powściąga indywidualną samorealizację na rzecz wypełniania poleceń. Ponieważ cały system jest zjawiskiem stosunkowo nowym (w opisanym postaci po raz pierwszy zaimplementowano go w grze *Halo 2* z 2007 roku), trudno wyrokować, czy przyczyni się do przeobrażenia praktyki grania, czy też zyska większą elastyczność.

<sup>19</sup> Taką informację podaje oficjalny organ Playstation Network: <http://blog.us.playstation.com/2010/02/26/littlebigplanet-sack-it-to-me-the-zomg-two-million-levels-edition/>, dostęp: 05.11.2011.

## Skuteczność

Należy zwrócić uwagę, że podstawowym kryterium oceny dokonywanej maszynowo – to jest z pominięciem walorów estetycznych wytworów ekspresji gracza, ocenianych przez współuczestników grupy – jest skuteczność. Gracz posiada zatem swobodę wyboru drogi prowadzącej do założonego przez grę celu albo aplikowanych w tym czasie metod, nie może jednak ani od celu całkowicie odstąpić, ani zdecydować się na strategię o obniżonej wydajności. Przy czym sam program niekoniecznie to uniemożliwia, stosując jednak mechanizmy perswazji, na przykład uznawanie wysokiej skuteczności za bardziej wartościową (czyli wyżej punktowaną), efektywnie ogranicza dostępne dla gracza wybory. Nawet grając w otwartą zdawałoby się produkcję, w rodzaju *The Sims*, gracz wie, których posunięć powinien unikać. W tym wypadku niepożądane jest zaniedbywanie potrzeb kontrolowanych postaci czy strategię prowadzące do ekonomicznej ruiny lub towarzyskiej klęski. Gra zezwala wprowadzić na stworzenie sytuacji patologicznych, rodzin dysfunkcyjnych, społeczności bezrobotnych i tak dalej<sup>20</sup>, grający uzyska jednak w ten sposób niewiele generowanego przez nią uznania.

Z jednej strony, takie ograniczenie rodzi bunt, którego skutkiem jest gra subwersywna, podważająca obowiązujące zasady – w wypadku *The Sims* jest to dość powszechna praktyka doprowadzania do śmierci postaci, którą gracz ma się opiekować. Taka strategia obliczona jest jednak na uzyskanie uznania od społeczności, z którą grający ma zamiar podzielić się swoim buntowniczym dokonaniem, i nie wydaje się, by sama w sobie była źródłem satysfakcji: gwarantuje ją dopiero wysoka ocena zdolności „walki z systemem” zapewniana przez współgraczy i prawdopodobnie uznawana za istotniejszą niż uznanie przez algorytmy programu. Z drugiej, częstym efektem gry z dobrą wiarą i maksymalizacją skuteczności jest kolizja poziomu fabularnego i poziomu rozgrywki gry. Gracz skuteczny staje się cyniczny: traktuje komunikaty fabularne przede wszystkim jako źródło potencjalnej korzyści, przyjmuje zatem takie strategię, które niekoniecznie korespondują z narracyjną spójnością, ale przynoszą profity. Procederem takim jest eliminacja bohaterów niezależnych w grze *Baldur's Gate* po wypełnieniu zleconych przez nich zadań. W ten sposób gracz nakazuje bohaterowi zachowywać się schizofrenicznie i mordować osoby, którym przed chwilą udzielił pomocy, często z narażeniem życia. Zachowuje jednak spójność na poziomie rozgrywki i zasad, maksymalizując nagrodę wyrażoną w punktach doświadczenia i przyznawaną za realizację zadań oraz eliminację przeciwników.

Tego rodzaju skłonność redukuje znacznie potencjał narracyjny gier. Stworzenie fabuły, która zaintryguje gracza na poziomie interpretacyjnym, nie wspominając nawet o zamierzeniach artystycznych, wydaje się szczególnie trudne, gdy grający traktuje ją całkowicie instrumentalnie. Nie oznacza to, rzecz jasna, że w związku z tym warstwę fabularną gry należy odrzucić jako nieistotną<sup>21</sup> – przeciwnie, wielu graczy wyraża nią zainteresowanie. Problemem wydaje się raczej taka konstrukcja

<sup>20</sup> Zapis takiej gry może być podstawą rozważań o świadomości społecznej graczy. Zob. G. Frasca, *Rethinking Agency and Immersion*, „Digital Creativity” 2001, nr 3, s. 167–174.

<sup>21</sup> Jak postulują niektórzy badacze. Zob. J. Juul, *Games Telling Stories?*...

mechanizmu uznania w obrębie poziomu rozgrywki, która skutkuje instrumentalizacją składników narracyjnych i redukuje ich potencjał oddziaływania. Nie sposób przecież potraktować z całą powagą osób i problemów, które stanowią wyłącznie pretekst do uzyskania nagrody i tym samym z zasadniczej treści przekształcają się w pretekst do działania.

Analogiczna instrumentalizacja wydaje się towarzyszyć rozgrywce wieloosobowej. Wprawdzie gracz ma świadomość współuczestnictwa innych osób, jednak ich status różni się zasadniczo od doznania grającego. Nie są obecni w obrębie rozgrywki cieleśnie i tym samym nie różnią się niczym, prócz większej gamy reakcji na działanie gracza, od istot, którymi zarządza algorytm. Dają się zatem sprowadzić do analogicznych pretekstów do maksymalizacji skuteczności. Sądzę, że to powód rozbieżności zachowań użytkowników gier MMO: ci, których interesuje przede wszystkim horyzont uznania zapewniany przez program, zachowują się agresywnie i wykorzystują słabszych współuczestników zabawy, natomiast zainteresowani przede wszystkim uznaniem ze strony innych ludzi (na przykład grający w gronie znajomych) odznaczają się większą skłonnością do kooperacji<sup>22</sup>. Zachowania tego rodzaju są zresztą zupełnie przewidywalne – instrumentalizacja stosunków międzyludzkich oraz relacji człowieka ze światem jest jednym ze skutków kultury autentyczności<sup>23</sup>.

Identyfikacja punktów zbieżnych pomiędzy systemem etycznym zidentyfikowanym przez kanadyjskiego filozofa i praktykami grania w gry wideo – to jest analogicznego dążenia do indywidualnej ekspresji i samorealizacji, przebiegającej na tle horyzontu wartości, których hierarchię podzielać współuczestnicy kultury autentyczności, oraz tendencji do instrumentalizacji relacji z otoczeniem – nie jest, rzecz jasna, wyłączną odpowiedzią na pytanie o przyczynę wzrostu znaczenia oraz popularności tych ostatnich. Jak sądzą, przyczyny są bardziej złożone. Rozpoznanie to jednak wydaje się mieć kilka konsekwencji. Po pierwsze, pozwala postawić hipotezę na temat miejsca gier wideo we współczesnej kulturze popularnej, gdy przyjąć, że fundament przyjemności obcowania z popkulturą jest utożsamienie się z jej przekazem światopoglądowym<sup>24</sup>. Po drugie, problem instrumentalizacji wydaje się bardziej owocnym punktem wyjścia do refleksji nad dydaktyczną wartością gier niż argumenty o wpajaniu dzieciom przemocy. Po trzecie, w pewnej mierze tłumaczy, jakiego rodzaju właściwości gier są szczególnie pożądane, a więc domagają się uwagi w dalszych badawczych przedsięwzięciach.

<sup>22</sup> Na temat zachowań graczy w sieci zob. R. Bartle, *Gracze, którzy pasują do MUDów*, tłum. P. Zająkała, [w:] *Światy z pikseli...*, s. 363–409.

<sup>23</sup> Zob. Ch. Taylor, *op. cit.*, s. 57–70.

<sup>24</sup> Zob. U. Eco, *Superman w literaturze masowej*, tłum. J. Ugniewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996.